



FILE DITERIMA : 21 Aug 2019

FILE DIREVIEW: 07 Jan 2020

FILE PUBLISH : 03 Jul 2020

Bahan Ajar Keterampilan Menggambar Tunagrahita

Damai Dewata Putri, Mohammad Efendi, Sinta Yuni Susilawati

Universitas Negeri Malang

E-mail: dewatadamai.plb@gmail.com

Abstrak: Bahan ajar keterampilan menggambar bagi anak tunagrahita sedang Kelas IV. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan bahan ajar keterampilan menggambar yang diperuntukkan oleh siswa tunagrahita sedang di kelas IV. Penelitian dilakukan dengan metode *Research and Development* dengan model atau desain dari Dick dan Carey. Instrumen yang digunakan berupa observasi, angket, dan uji coba produk, dengan hasil pengembangan bahan ajar keterampilan menggambar sangat valid digunakan untuk siswa tunagrahita sedang kelas IV.

Kata Kunci: Bahan Ajar; Keterampilan Menggambar; Tunagrahita Sedang

Abstract: Teaching material of drawing skills for children with moderate intellectual disability at fourth grade. The purpose of the research is to produce a teaching material of drawing skills for children with moderate intellectual disability at fourth grade. This research is using the Research and Development method with Dick and Carey Design or Model. The instruments used are observation, questionnaire, product trial with the results is Developing teaching material of drawing skills very valid to used by children with moderate intellectual disability at fourth grade.

Key Words: Teaching Material; Drawing Skills; Moderate Intellectual Disability

PENDAHULUAN

Anak merupakan individu yang berada pada rentang periode perkembangan yang dimulai dari periode kelahiran, sampai masa remaja. Dalam periode perkembangan terdapat proses perkembangan yang akan dilalui anak. Proses perkembangan anak meliputi biologis, kognitif, sosial-emosi (Santrock, 2007). Setiap anak memiliki perkembangan yang berbeda-beda baik dari segi kecepatan maupun capaian perkembangannya. Salah satu hal yang mudah dilihat dalam perkembangan anak adalah proses biologisnya, yaitu perubahan tubuh yang akan dialami seorang anak, dalam hal ini keberadaan perkembangan motorik sangatlah penting. Karena perkembangan motorik anak berhubungan erat dengan kondisi fisik anak.

Menurut Wardhani, Hernawati, & Astaty (2007) “anak dengan hambatan intelektual atau sering dikenal dengan cacat mental adalah anak yang memiliki kemampuan mental berada di bawah normal.” Dalam hal ini, barometer yang digunakan untuk mengukur kemampuan mental ialah IQ. Anak yang terklasifikasi memiliki IQ dibawah normal dikelompokkan sebagai anak tunagrahita dengan beberapa klasifikasi yang telah ditentukan oleh AAMD atau *American Association on Mental Deficiency*. Terdapat empat pengelompokan atau jenjang klasifikasi tunagrahita menurut besaran IQ. Wardhani, Hernawati, & Astaty (2007) menyampaikan bahwa klasifikasi menurut AAMD atau *American Association on Mental Deficiency* yaitu: *mild mental retardation* berada pada kisaran IQ 70-55, *moderate*

mental retardation pada kisaran angka IQ 55-40, *severe mental retardation* dengan jenjang kisaran IQ antara 40-25 dan, *profound mental retardation* dengan rentang IQ kurang dari sama dengan 25.

Efendi (2017) mengungkapkan bahwa “anak dalam klasifikasi tunagrahita sedang memiliki keterbatasan dalam pencapaian keterampilan merawat diri dan kemampuan motorik.” Keterhambatan kemampuan motorik yang dialami anak tunagrahita akan berdampak pada segala jenis kegiatan sehari-hari. Rendahnya kemampuan tunagrahita dalam beberapa aspek di atas, salah satunya yaitu motorik memerlukan metode yang dapat mengembangkan serta memaksimalkan kemampuan tersebut. Metode yang dipilih untuk meningkatkan kemampuan motorik anak haruslah sesuai dengan tugas perkembangan yang sedang anak capai. Sehingga tidak terdapat kesenjangan antara jenis metode dan perkembangan motorik pada anak.

Jenis motorik diklasifikasikan menjadi dua yaitu, motorik halus dan motorik kasar. Salah satu perkembangan anak yang dinilai adalah dalam hal kemampuan motorik halus. Permasalahan motorik halus seringkali dialami oleh anak dengan hambatan intelektual atau tunagrahita. Suerni (2016), mengungkapkan bahwa “motorik halus ialah sistematisasi pengaplikasian sekelompok otot-otot kecil yang memerlukan akurasi dan sinkronisasi dengan tangan. Pengembangan motorik halus bisa diaplikasikan melalui beberapa jenis aktivitas atau

kegiatan seperti memindahkan kelereng dari satu wadah ke wadah lain, membuat origami sedergana, menyusun puzzle, menggambar, mewarnai, dan lain-lain. Penggunaan jenis kegiatan tersebut tidaklah sembarangan, melainkan haruslah sesuai dengan tingkat kematangan perkembangan motorik anak, sehingga anak tidak mengalami kegagalan dalam proses upaya meningkatkan fungsi motoriknya.

Pemaksimalan kemampuan motorik dapat dilakukan dengan berbagai kegiatan dan aktivitas, salah satunya adalah dengan kegiatan menggambar. Keterkaitan antara aktivitas menggambar dengan tingkat perkembangan motorik halus dibahas dalam sebuah penelitian oleh Suerni (2016) yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh terapi okupasi aktivitas menggambar pada perkembangan motorik halus. Menggambar merupakan aktivitas yang dekat dengan anak dan disukai banyak anak, sehingga penggunaan metode ini diharapkan akan memiliki hasil yang baik bagi tunagrahita. Selain itu keterampilan menggambar juga termasuk ke dalam jenis-jenis keterampilan yang harus dikuasai siswa yang termasuk ke dalam mata pelajaran seni budaya.

Hendrawan (2016) mengungkapkan bahwa “gambar merupakan sebuah seni rupa berupa coretan yang terorganisir pada bidang yang bersifat dwi-matra atau dua dimensi.” Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa menggambar ialah penuangan karya ide secara tertulis yang berupa goresan-goresan pada bidang dua dimensi sehingga dapat membentuk sebuah obyek/gambaran. Menggambar adalah salah satu kegiatan yang memiliki fleksibilitas tinggi, dimana berbagai rentangan usia dapat melakukan kegiatan ini walaupun dengan tingkah kesulitan yang beragam dan berbeda-beda sesuai tingkat kematangan perkembangan seseorang (Pradipta & Andajani, 2017). Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti bermaksud untuk membuat buku ajar keterampilan menggambar flora untuk anak tunagrahita sedang agar dapat meningkatkan keterampilan menggambar mereka. Dengan pembuatan buku ajar ini anak tunagrahita dapat mengasah kreativitasnya dalam menggambar.

METODE

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini ialah metode *Research and Development*. Penelitian dan pengembangan ini dimaksudkan untuk mengaplikasikan sebuah proses pengembangan dan pemvalidasian suatu produk yang akan dipergunakan di dalam kegiatan belajar dan pembelajaran. Penelitian ini juga dimaksudkan sebagai cara untuk mengembangkan suatu produk serta menghasilkannya yang berupa bahan ajar keterampilan menggambar flora.

Model yang digunakan oleh peneliti dalam pengembangan bahan ajar keterampilan menggambar adalah model Dick and Carey. Dick dan Carey

mengembangkan model desain sistem pembelajaran ini berdasarkan pada pemikiran dan karya besar Robert M. Gagne. Model pengembangan ini didasarkan pada suatu penelitian tentang proses pembelajaran dan memaparkan langkah-langkah yang diawali dengan analisis dan berakhir dengan penilaian dan revisi rancangan.

Model pengembangan Dick dan Carey telah disederhanakan dan disesuaikan dengan penelitian. Hal tersebut dapat diuraikan sebagai berikut 1) Mengenali tujuan pembelajaran umum. 2) Melaksanakan analisis pembelajaran. 3) Mengenali perilaku dan karakter peserta didik. 4) Merangkai tujuan performansi. 5) Menguraikan poin-poin tes acuan patokan. 6) Menguraikan strategi dan teknik pembelajaran. 7) Menguraikan dan memilih materi pembelajaran yang sesuai. 8) Mempersiapkan dan mengaplikasikan penilaian evaluasi formatif. 8) Memperbaiki produk pengembangan bahan ajar keterampilan menggambar flora.

Subyek dalam penelitian ini merupakan tiga siswa tunagrahita sedang kelas IV sekolah dasar, berjenis kelamin laki-laki, dan berada pada rentang usia 11 hingga 13 tahun. Subyek penelitian memiliki karakteristik yang beragam. Siswa A merupakan anak yang penurut tenang. Siswa B adalah anak aktif yang perilakunya masih dapat dikontrol. Siswa C adalah anak yang lebih aktif dan perilakunya kurang dapat dikontrol. Dari tiga karakteristik yang berbeda-beda tersebut terdapat kesamaan dari subyek, yaitu subyek belum mendapat banyak pengalaman mengenai unsur dasar keterampilan menggambar.

Berdasarkan sifatnya jenis data dibagi menjadi dua jenis yaitu kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2015). Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari observasi, wawancara, serta angket validasi pada ahli materi, media, dan pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh dari interpretasi dari data kualitatif yang berupa angket validasi yang ditujukan oleh para ahli dan nilai hasil evaluasi siswa.

Teknik pengumpulan data untuk mengetahui seberapa jauh pengetahuan siswa dalam keterampilan menggambar adalah observasi dan wawancara kepada pihak yang bersangkutan. Selain hal tersebut, peneliti membuat instrumen validasi yang ditujukan untuk ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran dalam bentuk daftar pernyataan yang meliputi tingkat relevansi, kebahasaan, akurasi, teknik penyajian, daya guna, dan kegrafikan. Daftar pernyataan disajikan dalam bentuk tabel dan memiliki empat pilihan tingkatan untuk menilai pernyataan tersebut.

Cara yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Jenis data berdasarkan sifatnya diklasifikasikan menjadi dua jenis yaitu kuantitatif dan kualitatif (Sugiyono, 2015).

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Pengukuran Data Uji Coba Siswa Dalam Menggunakan Bahan Ajar Keterampilan Menggambar Flora

No	Nama siswa	Tes 1	Tes 2	Tes 3	Rerata Tes	KKM	Beda	Keterangan
1.	AD	84	85	86	85	65	20	Tuntas
2.	DN	89	89	89	89	65	24	Tuntas
3.	YS	81	82	80	81	65	16	Tuntas

Data kualitatif berupa hasil observasi, wawancara dan angket (saran dan kritikan) dari para ahli. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner yang telah diisi oleh para ahli dan tes hasil belajar. Hasil penilaian kuesioner yang diisi para ahli dirata-rata sehingga memuat hasil gabungan yang dapat menentukan tingkat kevalidan sebuah media. Untuk tes hasil belajar yang diperoleh siswa akan diukur menggunakan Kriteria Ketuntasan Minimum atau KKM.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Bahan ajar keterampilan menggambar flora diuji cobakan untuk mengetahui tingkat keefektifan bahan ajar dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Hasil rekapitulasi pengukuran data uji coba bahan ajar keterampilan menggambar flora dituangkan dalam tabel 1. Siswa menjalani tes atau uji coba dalam bentuk unjuk kerja pada setiap lembar evaluasi yang tercantum di akhir bab dalam bahan ajar keterampilan menggambar flora. Hasil tes dan uji coba tersebut kemudian direrata dan dibandingkan dengan besaran KKM atau kriteria ketuntasan minimum yang telah ditentukan.

Uji coba dilakukan sebanyak tiga kali dengan materi uji coba sesuai dengan bahan ajar. Uji coba pertama dilaksanakan dengan materi yang sesuai dengan bab 1 yaitu pengenalan konsep dasar flora. Uji coba pada bab 2 berisi tentang konsep dasar atau unsur dasar dalam menggambar. Uji coba ke 3 berisikan tentang langkah-langkah menggambar flora.

Berdasarkan tabel 1 diperoleh hasil rekapitulasi rerata pengukuran data uji coba siswa dalam menggunakan bahan ajar keterampilan menggambar menunjukkan perbandingan skor uji coba > skor KKM. Hal tersebut menunjukkan siswa dapat menyelesaikan uji coba atau tes melebihi kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan, sehingga siswa dinyatakan berhasil atau tuntas dalam uji coba menggunakan bahan ajar keterampilan menggambar flora.

Pembahasan

Konsep Dasar Tunagrahita

Terdapat banyak istilah atau terminologi yang digunakan untuk menyebut anak yang berada dalam kondisi kecerdasan di bawah rata-rata, misalnya:

lemah otak, lemah ingatan, defisit mental, cacat mental, tunagrahita, hambatan intelektual (Maulidiyah, dkk, 2020). Efendi (2017) mengemukakan bahwa “peserta didik dengan hambatan intelektual yaitu pesertadidik yang dikenali mempunyai tingkat intelektual yang rendah (di bawah normal), maka untuk mengerjakan tugas perkembangannya dibutuhkan layanan dan bantuan secara spesial termasuk di dalamnya ialah kebutuhan pada program pendidikan dan bimbingan.”

Pengklasifikasian tunagrahita sangat penting dilakukan. Hal tersebut dikarenakan, pengklasifikasian tunagrahita akan mempermudah guru dalam menangani atau memberi layanan pendidikan bagi siswanya (Sari, 2020). Klasifikasi yang dilakukan oleh pendidik di Amerika adalah *educable mentally retarded* (mampu didik), *trainable mentally retarded* (mampu latih), *totally/custodial dependent* (mampu rawat). AAMR dalam Mangunsong (2009) mengklasifikasikan tunagrahita kedalam empat tingkatan yaitu *intermittent, limited, extensive, dan pervasive*. Selain itu Wardhani, Hernawati, & Astaty (2007) menyampaikan bahwa klasifikasi yang digunakan pada saat sekarang ini adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh AAMD yaitu: *mild mental retardation* dengan rentang *Intelligence Quotient* 70-55, *moderate mental retardation* dengan rentang *Intelligence Quotient* 55-40, *severe mental retardation* dengan rentang *Intelligence Quotient* 40-25 dan, *profound mental retardation* dengan rentang *Intelligence Quotient* 25 kebawah.

Etiologi atau faktor penyebab ketunagrahitaan menurut sebuah penelitian yang dilakukan di Muangtai di dapatkan data bahwa faktor infeksi sebesar 17,63%, trauma dan sebab-sebab fisik sebesar 11,15%, gangguan metabolisme sebesar 3,73%, kerusakan otak sebesar 0,51%, pengaruh prenatal yang kurang jelas sebesar 7,56%, kelainan kromosom sebesar 9,47%, kelahiran dini sebesar 3,64%, gangguan psikiatrik sebesar 1,87%, deprivasi sosial psikologis sebesar 8,95%, dan faktor lain-lain sebesar 35,49% (Mangunsong, 2009)

Selain itu Efendi (2017) mengemukakan bahwa “faktor penyebab terjadinya kondisi ketunagrahitaan pada seseorang dikarenakan faktor endogen (faktor bawaan bayi sejak bayi dilahirkan) dan faktor eksogen (penyebab dari luar bayi seperti penyakit, kecelakaan, atau keadaan khusus lainnya).” Jadi dapat disimpulkan faktor atau penyebab terjadinya ketunagrahitaan disebabkan oleh berbagai faktor yang dikelompokkan menjadi dua jenis klasifikasi yaitu faktor endogen dan faktor eksogen (Pradipta & Dewantoro, 2019).

Pengembangan Bahan Ajar untuk Tunagrahita

Dalam proses pembelajaran terdapat istilah sumber belajar. Sumber belajar yaitu semua hal yang memiliki atau mengandung informasi yang dapat digunakan siswa sebagai basis dalam proses mereka belajar. Salah satu jenis sumber belajar yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar. Shiddiq, Munawaroh, & Sungkono (2009) "bahan ajar merupakan sekelompok bahan yang memuat isi materi pembelajaran yang dirancang untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran." Secara singkat bisa dikatakan bahan ajar merupakan alat pembelajaran yang disusun secara sistematis. Dalam penggunaannya, guru harus dapat memanfaatkan bahan ajar dengan tepat serta bervariasi, sehingga guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber bagi siswa dalam belajar.

Bahan ajar cetak ialah material pembelajaran yang sudah biasa diterapkan oleh pengajar dalam proses penyampaian isi materi. Sehingga seorang pengajar dianjurkan mempunyai keahlian untuk mengembangkan bahan ajar cetak yang cocok dengan karakter anak. Bahan ajar harus dikembangkan dan disistematiskan agar siswa dekat dari tujuan atau kompetensi yang hendak dicapainya. Jadi kegiatan proses belajar bisa dilaksanakan dengan efisien dan efektif.

Untuk mengembangkan bahan ajar terdapat beberapa cara yaitu, 1) mengkompilasi bahan yang telah tersedia, 2) menggunakan buku bacaan yang diperjual belikan secara bebas, 3) mengadaptasi buku bacaan yang telah ada, 4) membuat bahan ajar cetak harus disesuaikan dengan karakteristik siswa (Shiddiq, Munawaroh, & Sungkono, 2009). Keempat cara atau variasi tersebut dapat membantu guru dalam mengembangkan bahan ajar untuk siswa, sehingga dalam proses pembelajaran, guru dapat menyajikan materi dengan baik.

Konsep Dasar Keterampilan Menggambar

Menggambar menjadi salah satu media belajar dalam dunia pendidikan. Menggambar dianggap sebagai aktivitas penunjang yang penting terutama pada usia dini untuk pada akhirnya dapat mempersiapkan anak dalam melakukan tugas-tugas berikutnya. Bahkan kegiatan menggambar sudah dilakukan sejak zaman prasejarah sebagai cara manusia untuk mengungkapkan pesan maupun simbol tertentu. Gambar-gambar ini dibuat dengan cara menaruh telapak tangan pada dinding-dinding gua lalu menyemburkan cairan yang berupa kunyahan daun-daunan atau jenis-jenis batuan mineral dengan berbagai macam warna. Hasilnya ialah cap telapak tangan warna-warni yang membentuk sebuah pesan.

Seni menggambar mengalami perkembangan sangat pesat jika dibandingkan dengan seni rupa lainnya seperti seni membuat keramik dan seni membuat patung. Hal ini disebabkan karena materi pemuatan

karya seni gambar atau lukisan sangatlah fleksibel dan mudah ditemukan, seperti arang, kapur, cat, crayon, pensil, dll. Hendrawan (2016) mengungkapkan bahwa "gambar merupakan sebuah seni rupa berupa coretan yang terorganisir pada bidang yang bersifat dwi-matra atau dua dimensi."

Menurut Abdurrohman (2010) "gambar merupakan bahasa universal dan telah berkembang sejak sebelum ditemukannya bahasa tulis. Hal tersebut disebabkan karena gambar merupakan sebuah bahasa tertulis yang mudah dituangkan dan dimengerti. Sebuah gambar pada dinding gua dan lukisan pada kanvas dapat menceritakan peristiwa-peristiwa yang sifatnya kompleks. Itulah mengapa gambar lebih dahulu dikenal dan digunakan sebelum tulisan atau aksara ditemukan.

Hal yang sama diungkapkan oleh Hill (1984) menurutnya "menggambar adalah pengungkapan oleh seseorang secara mental dan visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis-garis dan warna." Pengungkapan ide dalam bentuk visual dianggap lebih bermakna dan berharga. Hal tersebut dikarenakan tidak semua orang dapat langsung memahami isi dari gambar maupun ilustrasi yang terdapat dalam sebuah karya. Berbeda dengan buku atau biografi, semua orang akan dapat dengan mudah membaca dan memahami isi buku dengan hanya membacanya. Itulah mengapa penuangan ide melalui gambar atau lukisan menjadi sangat unik.

Seni menggambar dan melukis sudah dimulai dari zaman prasejarah, hal tersebut dapat dilihat pada dinding-dinding gua yang menjadi bidang dalam pembuatan karya seni. Obyek-obyek yang acap kali muncul dalam sebuah karya seni purbakala ialah manusia, hewan, serta benda dari alam misalnya pohon, bunga, rumput, dll. "Dari zaman purbakala seni berkembang pada zaman klasik, zaman dimana seni lukisan dan gambar ditunjukkan untuk hal-hal mistisisme dan propaganda" (Hendrawan, 2016).

Karya seni yang berkaitan dengan melukis atau menggambar selalu mengalami perkembangan seperti halnya seni lukis pada zaman pertengahan, akan tetapi seni pada saat ini mengalami perlambatan perkembangan. Hingga pada saat itu muncul perkembangan seni pada saat zaman renaissance yang berawal dari kota Firenze (Hendrawan, 2016). Setelah zaman renaissance munculah zaman dimana karya seni diproduksi massal oleh mesin dan diperjual belikan, zaman tersebut ialah zaman art nouveau. Pada zaman saat ini seni menggambar dan melukis dapat dipelajari dengan mudah, karena banyak pendidikan formal maupun informal yang mengadakan pembelajaran mengenai seni terutama seni rupa yang berkaitan dengan seni lukis dan menggambar. Dalam menggambar terdapat dasar-dasar atau teknik yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam belajar menggambar. Dasar-dasar dan teknik menggambar diperlukan oleh setiap orang yang ingin

mempelajari seni menggambar dengan benar. Menurut Miyanto (2013) dasar-dasar menggambar meliputi menggambar garis dan menggambar bangun datar. Dasar menggambar garis meliputi garis lurus, garis lurus sejajar, garis lurus tegak lurus, dan garis lengkung. Sedangkan menggambar bangun datar meliputi gambar segitiga, segi empat, lingkaran dan elips.

Hal yang sama diungkapkan oleh Muntoha (2015) bahwa unsur-unsur dasar dalam membuat karya seni gambar ialah garis dan bidang. Macam-macam garis terdiri dari garis lurus, lengkung gelombang, patah-patah, putus-putus, garis miring/diagonal, garis spiral. Sedangkan macam-macam bidang ialah segitiga, segi empat, lingkaran atau elips, setengah lingkaran, dan tak beraturan (Muntoha, 2015). Sejalan dengan pernyataan di atas Somadinata (2018) mengelompokkan bentuk dasar dasar menjadi lingkara, persegi, segi tiga, persegi panjang, belah ketupat, dan jajar genjang. Dasar-dasar tersebut merupakan hal yang harus dipelajari seseorang sebelum masuk dalam aktivitas menggambar yang sesungguhnya.

Dari pernyataan ahli di atas menggambar ialah penyampaian pesan melalui mental dan visual pada bidang dwi mantra yang ditemukan sebelum bahasa tulis terbentuk. Untuk dapat menghasilkan gambar yang baik diperlukan ketekunan yang mendalam. Seni menggambar dan melukis selalu mengalami pengembangan disetiap masa, mulai dari zaman prasejarah, klasik, pertengahan, renaissance, art nouveau, dan zaman modern pada saat ini. Dalam menggambar terdapat dasar-dasar dalam menggambar mulai dari menggambar garis dan menggambar bidang. Dari dasar-dasar menggambar tersebut seseorang dapat menciptakan sebuah gambar yang baik (Pradipta, dkk, 2018).

Di dalam aktivitas menggambar terdapat dasar-dasar atau teknik yang dapat digunakan untuk mempermudah seseorang dalam belajar menggambar. Dasar-dasar dan teknik menggambar diperlukan oleh setiap orang yang ingin mempelajari seni menggambar dengan benar. Menurut Miyanto (2013) dasar-dasar menggambar meliputi menggambar garis dan menggambar bangun datar.

Dasar menggambar garis meliputi garis lurus, garis lurus sejajar, garis lurus tegak lurus, dan garis lengkung. Sedangkan menggambar bangun datar meliputi gambar segitiga, segi empat, lingkaran dan elips. Hal yang sama diungkapkan oleh Muntoha (2015) bahwa “unsur-unsur dasar dalam membuat karya seni gambar ialah garis dan bidang.” Macam-macam garis terdiri dari garis lurus, lengkung gelombang, patah-patah, putus-putus, garis miring/diagonal, garis spiral. Sedangkan macam-macam bidang ialah segitiga, segi empat, lingkaran atau elips, setengah lingkaran, dan tak beraturan. Sejalan dengan pernyataan di atas Somadinata (2018) mengelompokkan bentuk dasar dasar menjadi lingkara, persegi, segi tiga, persegi

panjang, belah ketupat, dan jajar genjang. Dasar-dasar tersebut merupakan hal yang harus dipelajari seseorang sebelum masuk dalam aktivitas menggambar yang sesungguhnya.

Salah satu unsur dalam menggambar yaitu garis. Garis bukan saja merupakan goresan lurus dengan panjang tertentu. Garis memiliki banyak variasi serta penjabaran. Garis terdiri dari garis lurus, garis putus-putus, garis zig-zag, garis lengkung, garis gelombang, dan garis spiral. Macam-macam garis tersebut dapat dijadikan dasar dalam membentuk atau menggambar suatu obyek sederhana hingga kompleks.

Unsur penting yang kedua merupakan bentuk gabungan dari macam-macam garis yang disebut dengan bidang datar. Menurut Sulaiman (2018) bangun datar adalah bangun yang memiliki bentuk dua dimensi, secara sederhana bangun datar hanya memiliki sisi panjang dan lebar. Bangun datar atau bidang datar memiliki berbagai macam bentuk mulai dari bentuk lingkaran, persegi, dan segitiga. Dari tiga macam garis besar bidang datar tersebut, masih bisa diuraikan menjadi macam-macam bidang datar seperti elips, persegi panjang, segitiga sama sisi, sama kaki, dll.

Hal yang sama diungkapkan oleh Goenarso dan Tantotos (2014) bangun datar adalah yang seluruh bagiannya terletak pada satu bidang saja, dengan kata lain bangun datar hanya memiliki dua dimensi. Keberadaan bangun datar atau bidang datar sangat diperlukan dalam kegiatan atau aktivitas menggambar. Akan tetapi terkadang seseorang tidak sadar bahwa mereka menggunakan bangun datar atau bidang datar untuk menggambar. Contohnya jika seseorang menggambar wajah maka yang pertama digambar ialah bidang datar elips atau lingkaran.

Sejalan dengan pernyataan di atas Djuwita (2015) menyatakan bahwa “bangun datar merupakan sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis.” Bidang datar adalah bentuk kompleks dari titik yang selanjutnya akan dirangkai menjadi sebuah garis, dan garis akan dirangkai menjadi sebuah bidang datar. Itulah mengapa unsur-unsur dalam menggambar sangat berkaitan dan berkesinambungan.

Unsur lain dalam menyempurnakan sebuah gambar ialah warna. Brewster dalam Muntoha (2015) menyatakan bahwa warna merah, kuning, dan biru merupakan warna utama (the primary colors). Melalui warna dasar tersebut berbagai warna dapat dibuat. Warna utama yang dicampurkan akan menghasilkan warna baru yang disebut *the secondary colors*. Dalam implementasinya seseorang tidak harus menyampurkan dan bereksperimen untuk menciptakan sebuah warna yang diinginkan, karena pabrik atau produsen cat, crayon, pewarna telah membuat produk dengan bermacam warna, bentuk, dan kegunaan. Sehingga hal tersebut akan sangat mempermudah seseorang dalam menggunakan pewarna dalam menggambar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil data uji coba menunjukkan terdapat perbedaan skor hasil uji coba dengan kriteria ketuntasan minimum yang ditentukan oleh sekolah. Dari tiga subyek penelitian, semua subyek menghasilkan skor di atas skor kriteria ketuntasan minimum. Hal tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar keterampilan menggambar sesuai serta valid digunakan untuk pembelajaran keterampilan menggambar bagi tunagrahita kelas IV.

Saran

Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar keterampilan menggambar dengan lebih banyak variasi gambar, dapat mengembangkan bahan ajar pada subyek penelitian dan lingkup penelitian yang lebih luas, serta dapat mengembangkan evaluasi bahan ajar keterampilan menggambar menjadi lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurohman, I. 2010. *Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Pensil*. Yogyakarta: Penerbit Andri.
- Djuwita, D. 2015. *Bangun Datar dan Bangun Ruang*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Efendi, M. 2017. *Psikopedagogik Anak Berkebutuhan Khusus*. Malang: Universitas Negeri Malang
- Goenarso, A., & Tantotos. 2014. *Pintar Matematika Bangun Datar*. Jakarta: Lestari Kiranatama
- Hendrawan, I. 2016. *Mengenal Pelukis Dunia dan Indonesia*. Jakarta: PT Mapan
- Hill, A. 1984. *Bagaimana Menggambar*. Bandung: Angkasa Bandung
- Mangunsong, F. 2009. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Jilid ke satu*. Depok: LPSP3UI
- Maulidiyah, N. K., Sudarsini, S., & Sunandar, A. (2020). Operasi Hitung Sederhana dengan Media Tangga Pintar Anak Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(2), 96-99.
- Miyanto. 2013. *Menggambar itu gampang*. Yogyakarta: CV Empat Pilar Pendidikan
- Muntoha. 2015. *Dasar-Dasar Menggambar Ilustrasi*. Surabaya: PT.JP Express Media Utama
- Muntoha. 2015. *Menggambar Langkah Demi Langkah*. Klaten: Intan Pariwara
- Pradipta, R. F., & Dewantoro, D. A. (2019). Origami and Fine Motoric Ability of Intellectual Disability Students. *International Journal of Innovation*, 5(5), 531-545.
- Pradipta, R. F., & Andajani, S. J. (2017). Motion Development Program for Parents of Child with Cerebral Palsy. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 4(2), 160-164.
- Pradipta, R. F., Ummah, U. S., & Susilawati, S. Y. PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR BERSERI TERHADAP PENINGKATAN PENGUASAAN TATA KALIMAT PADA SISWA TUNARUNGU
- Santrock, W. 2007. *Perkembangan Anak Edisi kesebelas Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sari, G. S., Huda, A., & Kustiawan, U. (2020). Media Quiet Book untuk Meningkatkan Keterampilan Merawat Luka Ringan Anak Tunagrahita. *Jurnal ORTOPEDAGOGIA*, 5(2), 81-84.
- Suarni, T. (2016). Pengaruh Terapi Okupasi Menggambar Terhadap Kemampuan Motorik Halus Anak Autis Di Slb Negeri Semarang. *Karya Ilmiah*.
- Shiddiq, M, D., Munawaroh, I., & Sungkono. 2009. *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Somadinata, Y. 2018. *Pintar Gambar dengan Angka, Huruf, dan Bentuk*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sulaiman. 2018. *Memahami Pencermian Bangun Datar*. Jakarta: PT Temprina Media Grafika
- Wardhani, I, G, A, K., Hernawati, T., & Astati. 2007. *Pengantar Pendidikan Luar Biasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.